

四、中文創作摘要 （創作名稱：解謎遊戲機之遊戲方法及其裝置）

一種解謎遊戲機之遊戲方法及其裝置，該方法包含由童書或互動光碟方式取得不同故事背景，藉由對故事的瞭解後以遊戲卡作為線索線或資料進入遊戲模式，而能於完成遊戲目標後使用連網以得知故事結局或得到獎勵；該線索或資料之辨識係藉由設有孔位之卡片插置一主機，於主機設以接觸彈片、光電感應，以構成辨識作用，或藉由條碼掃描、晶片讀取方式達到辨識之目的，亦或以語音、旋律作出相對應動作以構成辨識之目的。

陸、英文創作摘要 （創作名稱：）



## 五、創作說明 (1)

### (發明所屬之技術領域)

本發明係有關一種解謎遊戲機之遊戲方法及其裝置，尤指一種藉由瞭解遊戲故事背景及應用相關之線索或資料以進行遊戲，並於完成遊戲目標後得以上網取得故事結局或獎勵之方法及裝置。

### (先前技術)

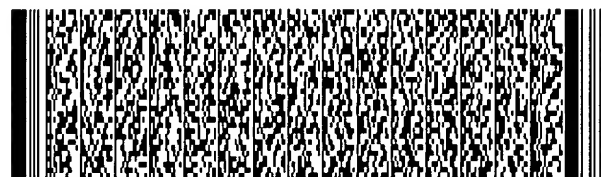
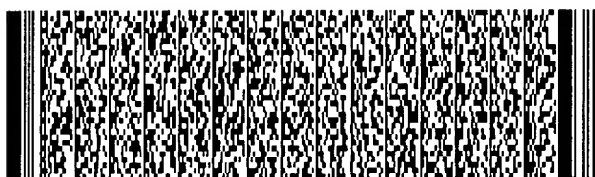
按；現有之教育遊戲機雖有多種型式，但僅侷限於遊戲機中所呈現不同的問題，以供使用者回答，再依回答的正確度予以計分，此種遊戲機由於偏重聲光效果的刺激，或注重教育的功能，因此缺乏真正互動及趣味性設計，使得過程單調、乏味，故而，使用者往往於一段時間後即失去興趣，殊不理想。

### (發明內容)

本發明之主要目的，即在提供一種解謎遊戲機之遊戲方法及其裝置，係藉由瞭解遊戲的故事背景，透過角色扮演等功能，以及應用相關線索以進行遊戲，配合上網取得故事結局，使遊戲機的玩法更具樂趣，且更具挑戰性。

前述之遊戲方法，係由一童書或光碟呈現故事背景，並由一遊戲卡取得不同故事背景之線索或資料的謎題，於辨識該等謎題後進入遊戲模式，俾於完成遊戲目標後取得密碼，再經由密碼上網以得知故事結局或獲得獎勵。

前述之遊戲機裝置，其中之線索或資料的取得，係設有一主機，於主機設有接觸彈片、CDS或紅外線光電元件；以及一設有對應於彈片、光電元件偵測位置之孔位的



## 五、創作說明 (2)

卡片，使卡片插置於主機後，藉由該等偵測元件感應卡片上之孔位，以作為辨識之依據。

前述之遊戲機裝置，其中之線索或資料的取得，係可於卡片設以條碼或 I C 晶片，藉由掃描或讀取，以作為辨識之依據。

前述之遊戲機裝置，係於主機偵測卡片之不同孔位後，由使用者於主機之按鍵作答題之選擇，使按鍵之信號與孔位信號作相互之比對，以作為辨識是否正確之依據。

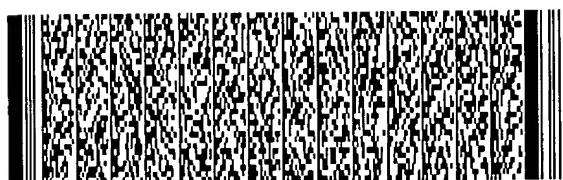
前述之遊戲機裝置，係可利用語音辨識 I C，以麥克風輸入使用者之回答聲音或旋律，作出相對應的辨識動作。

### (實施方式)

請參閱第一圖，本發明主要係設有一主機 1 以作為遊戲的實體平台，於主機 1 設有一插槽 1 1，並於插槽 1 1 之內緣設有接觸彈片、光電元件、條碼掃描元件或 I C 讀取元件（圖未示），主機 1 的表面則設有供應答之選擇按鍵 1 2；

一卡片 2，係作為線索，以供搭配主機 1 完成遊戲目標，其係設有不同位置之孔位 2，使該卡片 2 插置於主機 1 之插槽後，利用卡片 2 上的孔位 2 造成接觸彈片是否短路或非短路，亦或利用孔位 2 1 造成光電元件是否感應到光線，以作為辨識線索或資料之作用，俾供使用者依卡片 1 之謎題由按鍵 1 2 作答。

前述之偵測方式，係可於卡片 2 設以條碼或 I C 晶片



### 五、創作說明 (3)

，利用條碼掃描元件或 I C 晶片讀取元件，以達到辨識線索或資料之目的，同樣的，亦可藉由語音辨識 I C，利用麥克風輸入使用者的回答，以作出相對應動作達到辨識之目的。

請參閱第二圖，係為本發明之較佳實施例電路圖，如圖所示，本發明主要由一單晶微處理器 31 連接一記憶體 32 所構成，於該微處理器 31 設有動作程式，俾由 L E D 33 偵測卡片之孔位，再由使用者以開關 34 作答，而整個作答內容則由微處理器 31 判別後，作為是否完成任務（作答正確）之指示，以決定是否進入遊戲模式。

請參閱第三圖，係為本發明之遊戲流程，其包含以下之步驟：

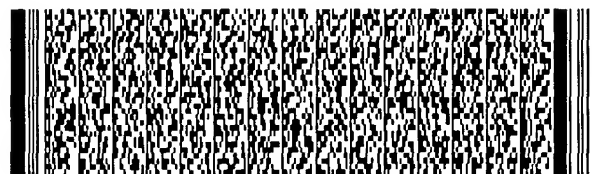
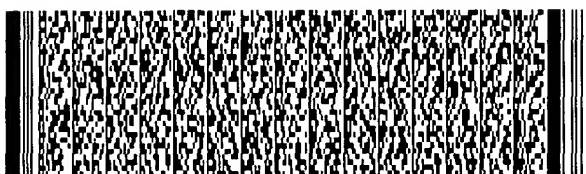
1．由童書或互動光碟，呈現故事背景，先由使用者以學習模式認識各項線索。

2．透過角色的扮演，使用者依故事背景之謎題作答，於完成任務後獲得線索或資料。

3．使用者依所獲得之線索或資料進行遊戲，若資料或線索不足則退回作答模式。

4．使用者進行遊戲並完成目標後取得密碼。俾利用上網以取得故事結局或得到獎勵（積分）。

藉由前述之操作程序，使用者得以於遊戲機之作答中獲得線索或資料以進行遊戲，再於取得密碼後上網得知故事結局或獲得獎勵，使遊戲機更具樂趣且更具挑戰性，本創作與一般遊戲機較之，至少具以下優點：

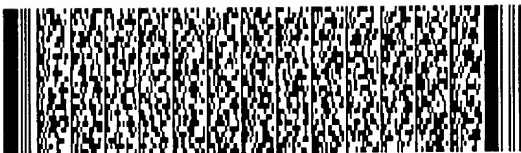


#### 五、創作說明 (4)

1．透過角色的扮演，使用者得以與故事中的人物緊密相連結。

2．透過遊戲的過程，使用者可以獲得好玩的經驗，以及某種知識的學習。

此外，當完成遊戲的目標，使用者可獲得成就感，為一實用之設計，爰依法提出專利申請，祈 鈞局予以審查，早日賜准專利，至感德便。



## 六、申請專利範圍

1．一種解謎遊戲機之遊戲方法，包含

由童書或互動光碟呈現故事背景，以供使用者依故事背景之以遊戲卡作答；

於使用者完成作答任務後，獲得線索或資料；

使用者依獲得之線索或資料進行遊戲；

使用者進行遊戲並完成目標後取得密碼，俾利用密碼上網以取得故事結局或獲得獎勵。

2．一種解謎遊戲機之裝置，包含：

一主機，其表面設有插槽及按鍵，於插槽內緣設有偵測元件，以供判斷卡片之孔位；

一卡片，係設有不同位置孔位，以供插置於主機之插槽，藉由偵測元件判斷孔位以構成辨識線索或資料之目的。

3．如申請專利範圍第2項所述之解謎遊戲機之裝置，在其中，該主機所設之偵測元件，係為接觸彈片或CDS、紅外線之光電元件。

4．如申請專利範圍第2項所述之解謎遊戲機之裝置，在其中，該卡片係可設以條碼或IC晶片，並於主機設以掃描或讀取元件，以達到辨識線索或資料之目的。

5．如申請專利範圍第2項所述之解謎遊戲機之裝置，在其中，該主機係可設以語音辨識IC，俾利用麥克風輸入使用者之回答或發出之旋律，以達到辨識線索或資料之目的。

